

ИГРОВАЯ РЕЛИГИОЗНОСТЬ КАК РЕПРЕЗЕНТАНТ СОВРЕМЕННЫХ ТЕНДЕНЦИЙ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

Е. О. Гаврилов

GAME RELIGIOUSNESS AS REPRESENTANT OF CURRENT TRENDS OF SOCIAL DEVELOPMENT

E. O. Gavrilov

В статье показано, что игровая религиозность как реакция на происходящие социальные трансформации ведет не просто к адаптации индивидов к новым условиям, но также и к продуцированию оригинальных форм социальности. Главным результатом этой реакции является создание или воссоздание смысла как условия нераспада социальности, как средства предотвращения ее рассеивания. Рождение социально-религиозных проектов игровой религиозности есть ни что иное как облеченное в религиозную форму стремление индивидов обрести прочные онтологические основания собственного существования, ясные координаты своего поведения путем конструирования этих оснований. В современных условиях игровая религиозность предоставляет возможность достаточно свободного комбинирования смыслами и тем самым проявляет свой сугубо инструментальный характер, что и позволяет ей выступать в качестве средства социального конструирования. В то же время собственно религиозное содержание в практиках игровой религиозности приобретает вторичный характер, а результатами реализации проективной активности становятся квазирелигиозные сообщества. Проявления игровой религиозности выполняют роль конструктивной силы, но в то же время выступают в качестве средства ревизии и даже разрушения многих устоявшихся смыслов и форм, носителями которых выступают традиционные религии. Однако и последние содержат элементы игровой религиозности, используя их в качестве средства социальной адаптации к новым историческим условиям и легитимации некоторых светских социальных практик.

The paper shows that game religiousness as reaction to the current social transformations leads not simply to adaptation of individuals to new conditions, but also producing original forms of sociality. The main result of this reaction is creation or reconstruction of the sense as conditions of non-disintegration of sociality, as means of prevention of its dispersion. The birth of social and religious projects of game religiousness is nothing but aspiration of individuals given a religious shape to find the strong ontologic bases of their own existence, clear coordinates of the behavior by designing of these bases. In modern conditions game religiousness gives opportunity of rather free combination of meanings and by that reveals its specific instrumental character, which allows it to act as means of social designing. At the same time, in practice of game religiousness the religious contents itself gains secondary character, and quasireligious communities become result of realization of projective activity. Manifestations of game religiousness carry out a role of constructive force, but at the same time act as means of revision and even destruction of many settled meanings and forms carried in traditional religions act. However, the latter as well contain elements of game religiousness, using them as means of social adaptation to new historical conditions and legitimation of some secular social practices.

Ключевые слова: религиозность, проект, игра, социальность, идентичность, адаптация.

Keywords: religiousness, project, game, sociality, identity, adaptation.

Сегодня в палитре социальной активности ярко демонстрирует свое присутствие религиозный компонент. В самых разных сферах общества от имени религии говорят субъекты культурных традиций и новых религиозных движений. В условиях идейного плюрализма, стремительно меняющихся условий жизни, религиозность трансформируется в направлении все большего разнообразия. В этой мозаике религиозного творчества особое внимание привлекает явление, которое получило название фэнтезийных или пародийных религий, а в нашем исследовании будет обозначаться как игровая религиозность. Ее идейное и ритуальное наполнение весьма пестро и необычно, часто носит заметно ироничный, шуточный характер. Но присутствие подобных образований в рамках социального пространства, явная востребованность свидетельствуют о некоторых социальных тенденциях, определяющих своеобразие эпохи, о ее проблемах и перспективах развития, заставляют пересмотреть прежние представления о соотношении религиозного и нерелигиозного в жизни общества. Проблема состоит в том, что исследования игровой религиозности нередко оставляют без внимания причины, порождающие ее проявления, что в свою очередь препятствует пониманию той социальной

роли, которую выполняет игровая религиозность. Задачей нашего исследования будет определение предпосылок, характерных черт и социальной роли игровой религиозности как репрезентанта некоторых современных тенденций социального развития.

К концепту игры как предпосылке понимания человеческой природы, основания социальности не раз обращались мыслители новейшей истории, среди которых можно назвать имена Ж. П. Сартра, Х. Ортеги-и-Гассета, Г. Г. Гадамера, Л. Витгенштейна и пр. Не обошли его своим вниманием и представители постмодернизма, рассматривая игру как квинтэссенцию современной культуры [5]. Но, безусловно, знаковым в этом поисковом процессе явился труд Й. Хейзинга – «Homo Ludens», в котором автор проводит мысль о том, что игровая природа составляет общую основу всех социокультурных явлений. Он замечает, что «наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою» [13, с. 24]. Автор распространяет игру и на символические системы, что перекликается с теорией языковых игр Л. Витгенштейна, который от исследования языка переходит к интерпретации различных социокультурных явлений в качестве игры [7]. Такие качест-

ва игры, как способность создавать порядок, систему правил, с одной стороны, в то же время ее произвольность, комбинаторность, с другой, позволяют воспринимать ее как условие порождения смысла и благодаря этой способности – предпосылку процесса конструирования социальности. Игра выступает в качестве общей основы созидания и изменения порядка в любом сегменте общества, будь то экономика, политика, искусство, спорт и т. д. Игра реализует себя как некая избыточность, надстройка над действительностью, выход за ее пределы, но одновременно и как воспроизведение, конструирование или, по крайней мере, выражение самой реальности. Даже знаменитое шекспировское: «Весь мир – театр...» – является признанием фундаментальной ценности игрового элемента в жизни людей.

Следует предположить, что и религиозность (прим. автора: выбор термина «религиозность» обусловлен соображениями методологического характера: в то время как понятием религии обозначается институциональный уровень активности, не позволяющий адекватно отразить стохастический, подвижный характер религиозной жизни, религиозность, понимаемая как совокупность социальных практик в единстве ментального, символического и действенного компонентов, решению этой задачи способствует) имеет игровую природу. Тот же И. Хейзинга отмечает, что «освященное действие некоторыми своими сторонами во все времена остается включенным в категорию игры, но наличие такой подчиненности не мешает нам признавать его священный характер» [13, с. 44]. Так и Л. Витгенштейн, называя человека «церемониальным животным», связывает игру не только с социальностью вообще как с набором рутинизированных, сообразных определенным нормам действий, но и с религиозной ритуализированной активностью в частности [3, с. 125]. Мы считаем, что любое религиозное действие воспроизводит характеристики игры, все религиозные практики могут рассматриваться как игровые практики в том смысле, что в них осуществляются условное воспроизведение, выражение сакрального и одновременно его конструирование по определенным правилам. Как варианты «религиозной игры» можно трактовать христианскую литургию, в символично-драматической форме воспроизводящую сюжеты библейских историй, ритуалы хаджа, имитирующие перипетии судьбы некоторых божественных посланников и людей, близких к ним, обряды буддийского праздника цагалган (белый месяц), посвященные символическому воссозданию двенадцати чудес Будды и т. д. Игровой характер религиозного обряда проявляется в том, что он в качестве символического выражения объекта поклонения выходит за пределы утилитарных действий, обладая избыточностью характерной для игры. Специфика «религиозной игры» по сравнению с другими социокультурными формами состоит в том, что ее интенционально-волевым источником оказывается вера, ментальный уровень содержит представления о сакральном/сверхъестественном как смыслопорождающем начале, а названные компоненты включаются в плоть игры посредством религиозного опыта. Данные критерии «религиозной игры» позволяют сделать вывод, что только отдельные явления поля игровой активности имеют отношение к религиозному, однако все формы религиозных действий в той или иной степени несут на себе

печать игровой стилистики как фундаментального основания человеческой культуры.

Возникает вопрос, имеет ли отношение игровая религиозность к «религиозной игре», то есть, собственно говоря, к религиозности? Если рассмотреть конкретные проявления игровой религиозности, то можно заметить полный набор атрибутики, характерной для любых религиозных образований: догматическую систему, до определенной степени развитый культ и, нередко, фиксированную организационную структуру. Достаточные ли это основания для включения феномена игровой религиозности в религиозность как части в целое? На наш взгляд, да – достаточно. Означает ли это, что мы не делаем различий в оценке, скажем, шаманского культа и культа летающего макаронного монстра? Нет – не означает.

Во-первых, факторы, питающие «религиозную игру», о которой говорилось выше – вера, представления о сакральном/сверхъестественном и религиозный опыт – хотя и служат основой игровой религиозности, но нередко редуцируются к нерелигиозным социальным проектам, сохраняющим лишь опосредованную связь с религией. Хотя следует иметь в виду, что в некоторых сообществах имеет место и искренняя убежденность в сакральной подоплеке конкретного игрового проекта.

Во-вторых, нельзя игнорировать более явное отличие игровой религиозности от других форм «религиозной игры». Для того чтобы показать его, используем виртуальную шкалу в амплитуде «серьезное-несерьезное», приложив ее первоначально к «религиозной игре», а потом к игровой религиозности. Думается, что в результате этой процедуры применительно к «религиозной игре» показатели нашей шкалы сместятся в сектор «серьезное». Хотя игра есть нечто условное, выходящее за пределы практической необходимости, она вместе с тем, по мнению И. Хейзинга, в любом из ее проявлений, независимо от того идет ли речь о детских играх, спортивных состязаниях, судебных процессах, брачных церемониях и т. п., вполне может быть серьезным социокультурным феноменом. Эта оценка относительно «религиозной игры» касается как самого процесса, осуществляемого с максимальной самоотдачей, так и ее последствий – созидания, репродуцирования и корректировки манифестаций религиозного.

Но показатели изменятся, как только эту процедуру измерения мы повторим на игровой религиозности: они сместятся в сектор «несерьезное». Дело в том, что, по сути, она представляет собой имитацию и одновременно намеренное изменение правил «религиозной игры», правил принятых в других формах религиозности. Результатом такой пертурбации оказывается ситуация нарочитого абсурда, смыслового парадокса, достигаемая, в частности, путем использования аллегорического, наглядно-образного выражения абстрактных понятий, гиперболы, намеренно утрирующей отдельные черты объекта, и посредством сочетания религиозной формы и нерелигиозного содержания. При этом непреложная данность религиозных представлений, заложенных в исходном культурном шаблоне, разрушается. Собственно эта особенность некоторых объединений, сформировавшихся на основе игровой религиозности, породила их другое название – «пародийной» религии. Ведь именно пародия представляет

собой такой род имитации, в результате которой первичные характеристики предмета приобретают гротескное выражение. Таким образом, игровая религиозность, будучи компонентом современной религиозности, в результате своей активности генерирует квазирелигиозные продукты. Каковы же причины, порождающие этот феномен?

Религиогенез XX – XXI вв. демонстрирует бурный рост проявлений игровой религиозности. Их следует рассматривать как специфическую реакцию на процессы, происходящие в широком социальном контексте: происходит трансформация социальных порядков, сформировавшихся еще в эпоху модерна, и как следствие – диверсификация, перекомпоновка и деградация образующих их практик. Игровая религиозность обусловлена и процессами секуляризации/десекуляризации, а также теми факторами, которые стоят за ними, включая научно-технический прогресс, информатизацию, глобализацию, формирование общества потребления и т. п. Под их влиянием любая религия в ее доктринальных и культовых проявлениях зачастую воспринимается уже не как свод непреложных истин, а, напротив, как модус фантазии, иллюзии, идеологии, то есть как результат произвольного конструирования.

Мультипликация игровых религиозных практик в современном обществе свидетельствует о новом сочетании религиозного и светского, сакрального и профанного. Сегодня все компоненты общества, в том числе и религия, более чем когда-либо находятся под угрозой фрагментации. По словам П. Бурдьё, происходит «разложение религиозного» [2]. То, что раньше было исключительной прерогативой службы священника, составляло «четкое поле религии» ныне без ограничений, но с малыми поправками дублируется работой светских специалистов. Вместе с тем, происходящая диффузия явлений, традиционно воспринимаемых как принадлежащих сфере религиозных отношений, сталкивается со встречным движением: массмедиа, политика, экономика, наука и ряд других областей черпают духовный энтузиазм, поведенческие модели, сюжеты и смыслы именно в религии. Игровая религиозность в постсекулярную эпоху является выражением той социальной тенденции, которая, возвращая религии значимость в современном мире, одновременно растворяет ее в различных формах нерелигиозной активности, отводя ей роль техники социального конструирования, продвижения идеологии различных социальных групп и, наконец, сопротивления процессам деградации социальности. Действительно, игровая религиозность, как некий инструмент нерелигиозной мотивации, вносит, пусть специфичным способом, свою лепту в борьбе с кризисом идентичности и кризисом смысла, пытается восполнить утрату устойчивой системы координат повседневной жизни индивидов.

Да, в большей или меньшей степени для всех вариаций игровой религиозности характерно инструментальное использование религиозных смыслов и форм активности. Это, прежде всего, делается для реализации различного рода социальных задач. Высокая степень произвольности мировоззренческих и поведенческих схем игровой религиозности, в отличие от ограничений традиционных религий, открывает перед ней широкие перспективы социального творчества. Игра здесь выступает средством социального моделирова-

ния и эксперимента, нацеленных на решение актуальных общественных проблем, начиная от поиска смысла жизни и заканчивая вопросами конструирования новых стандартов социального взаимодействия. Причем взаимодействия с использованием помимо прочего современных технологий. Так, многие игровые квазирелигиозные движения существуют только как сетевые интернет-сообщества. Социальная сеть становится распространенным способом взаимосвязи, приметой меняющейся социальности. Но, если традиционные религии совершают переход от прежних централизованных и иерархизированных схем взаимодействия к децентрализованным сетевым способам социальной связи постепенно и сам этот переход сопряжен для них с определенными трудностями, то многие игровые квазирелигиозные объединения с самого своего возникновения формируются именно как сетевые сообщества.

Какие же можно выделить варианты игровой религиозности? Исходя из содержания и направленности проектов, с определенной долей условности можно говорить о ее четырех основных разновидностях: фэнтезийной, антиклерикальной, политико-ориентированной и традиционалистской. Рассмотрим их.

Фэнтезийный вариант игровой религиозности. Наверное, первыми обратили на себя внимание специалистов те проявления игровой религиозности, которые возникли на основе сюжетов известных литературных произведений и фильмов, созданных в жанре сказки, фэнтези или фантастики. Диапазон содержательных и стилистических компонентов такого рода творчества довольно широк. В зависимости от исходного сюжета они могут выражаться в неоязыческих визуализациях, наукообразных концептуализациях, футуристических и апокалиптических ожиданиях и т. п. Сегодня перечень подобных групп включает в себя, например, такие более или менее распространенные движения, как джедаизм, дудеизм, поклонники ктулху. Почти все они воспроизводят архетипичные образы борьбы добра со злом, демонстрируют либо имитируют веру в таинственную силу, присутствующую Вселенной в целом или отдельным объектам, убежденность в существовании сказочных существ, формулируют некий свод наставлений к жизненным приоритетам. В каждом конкретном случае отношение к предмету «поклонения» довольно сильно разнится. Для одних оно сродни развлечению, для других является результатом длительных духовных исканий.

Общей характеристикой фэнтезийного варианта игровой религиозности является рекреативная направленность и реализация эскапистских интенций. В ряде случаев она развивается из «клубов по интересам», фанатских объединений и других коллективных форм проведения свободного времени. Но удовлетворяя потребность в досуге, позволяя абстрагироваться от повседневных забот, в некоторых случаях она отвечает на более фундаментальные мотивации. Речь идет о мистическом желании обрести онтологические основания собственного существования, его легитимацию в контексте вселенских законов и сил. Среда фантастических миров позволяет каждому участнику посредством исполнения заданных ролей в определенном смысле выходить за рамки наличного бытия и в результате обретать дополнительные трансцендентные смысловые ориентиры своей жизни.

Именно этот аспект эскапистских учений открывает простор для социального проектирования. По мнению В. И. Красикова, такие фэнтезийные объединения как теософия, бажовское движение и толкиенизм представляют собой осовремененный вариант магических представлений, разновидность новой мифологии, что следует хотя бы из факта обожествления ими различных сил природы [6, с. 398]. Правда надо признать, что подобные представления характерны далеко не для всех проявлений фэнтезийной игровой религиозности. Что же касается магизма современной религиозности, то он может быть интерпретирован как своеобразный практицизм, характерный для современной религиозности в целом и предполагающий восприятие религиозных феноменов в аспекте их полезности в качестве технологии успеха. Питаемые мистическими переживаниями фантастические сюжеты создают идейно-символический каркас и преобразуются в систему ценностей и правил, оказывающих влияние на различные стороны повседневной жизни. В развитой форме такого рода ментальная динамика воплощается в утопических проектах, реализация которых приводит к формированию локальных социальных порядков, полностью или частично определяющих содержание духовного мира и деятельность индивидов. Даже в том случае, когда социальная направленность этих квазирелигиозных проектов явно не выражена, они все же знаменуют собой важную веху в процессе социогенеза благодаря таким отличительным чертам, как произвольность, комбинаторность, авторский характер учения. В этих чертах проявляются общие интенции современности на конструирование идентичности и смысловых единиц посредством почти ничем неограниченной импровизации.

Антиклерикальный вариант игровой религиозности. Воспроизводя основные социальные характеристики фэнтезийных движений, такие течения, как пастафарианство, боконизм, гуглизм, культ невидимого розового единорога, церковь недомудреца и т. п. имеют выраженное своеобразие. Они обычно лишены привязки к художественным произведениям, а привлекают к себе внимание подчеркнuto ироничным характером и полемической антиклерикальной направленностью. Объектом пародии могут быть как отдельные религии, старые и новые, либо религия в целом. Причем сарказм распространяется и на основы собственных доктрин. Так, если кто-то назовет воззрения боконистов бредом или выдумкой, то они с этим спокойно согласятся: ведь Боконон и сам утверждал, что все религии являются ложными и потому боконизм не исключение [10]. При всем том некоторые из подобных образований имеют официальную регистрацию в качестве религиозных объединений. В стремлении заявить о себе в публичной и легитимной форме проявляется характерная для игровой религиозности тенденция к гротеску и доведению ситуации до абсурда. Но делается это не столько для эпатажа и развлечения, сколько в силу желания отстоять ценности светского общества, используя при этом привилегии религий, гарантируемые некоторыми государствами.

Именно так предлагает понимать свой поступок один из приверженцев пастафарианства Нико Альма, три года боровшийся с австрийскими властями за право сфотографироваться на водительское удостове-

рение с дуршлагом на голове. Он называет свою деятельность «политической инициативой за четкое разделение церкви и государства» [11]. Дело в том, что в Австрии фотографироваться в головных уборах можно только верующим, которым это предписывается религиозной принадлежностью. В целом же сущность пастафарианства вытекает из самого факта его появления как реакции на преподавание креационизма в школах одного из штатов США и отражается в основном догмате данного движения – «отрицание любых догм» [14]. Примечательно, что за годы своего существования представители этой игровой вариации не только активизировали общественную деятельность, но и расширили ритуалистическую сторону практики, включив в нее обряд бракосочетания. Отчасти это может быть объяснено пародийной направленностью пастафарианства, а также может свидетельствовать о вполне серьезном отношении его представителей к своим антиклерикальным убеждениям.

Религии становятся предметом критики неслучайно. Они воспринимаются атеистической, безрелигиозной частью общества как источник социальной дискриминации, тоталитарного мышления, как пример несправедливо привилегированного положения в обществе. Однако следует отметить, что предлагая собственные проекты социального порядка, основанные на идеях свободы и плюрализма, такие квазирелигиозные течения выполняют не только конструктивную, но и деструктивную по отношению к некоторым устоявшимся формам социальности функцию. Да, в определенном отношении их можно рассматривать как своего рода бунт против сложившейся культуры, ведь общей идеей для такого рода объединений становится отрицание догм, а следовательно, в логической перспективе каких-либо традиционных ценностей общественной жизни.

Определенную сложность представляет собой отнесение антиклерикального варианта игровой религиозности к собственно религиозности. На наш взгляд, это – оправданное решение. Такого рода объединения, как это не кажется странным, детерминированы религиозными интенциями и одновременно являются формой их аккумуляции. С подобным явлением мы сталкиваемся и в случае большевистской интерпретации марксизма: это по существу атеистическое учение в свое время приобрело форму религиозного верования.

Речь идет не только о том, что в рамках игровой религиозности происходит намеренное копирование элементов одной или нескольких религий. Важнее то, что проекты деклерикализации общества осеяны духом сакральности. Цель освобождения людей от каких бы то ни было авторитарно навязываемых идей и форм жизни, стремление отстоять право на свободу убеждений превращается в высшую абсолютную ценность и требует благоговейного, то есть по существу религиозного к себе отношения. Но поскольку игровая религиозность редуцирует религиозные переживания и представляет к социальной активности, где собственно религиозное содержание оказывается вторичным и используется лишь в качестве инструмента социальных преобразований, ее организационные проявления следует относить к квазирелигиозным формам.

Политико-ориентированная игровая религиозность. В ней религиозный антураж и ироничный дис-

курс выступают в качестве оформления того или иного социально-политического проекта. Дискордианизм, церковь эвтаназии, копимизм и др. нацелены на решение злободневных социальных задач, включая их в центр реформистских программ, правда, формулируемых в привычном для игровой религиозности абсурдно-ироническом выражении. Однако здесь буффонада в значительной степени вытесняется, выводится на второй план прагматичным подходом к решению поставленных задач. Деятельность политико-ориентированных игровых сообществ можно рассматривать как живое воплощение вольтеровского убеждения в социальной полезности религиозной веры. Объявляя сакральной сердцевиной своего игрового проекта значимую социальную идею, используя возможности и статус религии, их представители стремятся реализовать свой план либо ограничиваются привлечением внимания общества к некоторым острым социальным проблемам.

Как правило, существующий социальный порядок в политико-ориентированных сообществах подвергается ревизии. Так, в дискордионизме под критику попадает концепция порядка, стабильности, гармонии в целом. Сакральным началом в этой доктрине объявляется хаос. Церковь эвтаназии посредством доведенной до абсурда обструкции наличной социальной действительности стремится достичь цели – актуализации проблем демографии и экологии. Последователи копимизма используют религиозную оболочку своей активности для достижения вполне конкретной, утилитарной цели – реформирования законодательства и государственной политики в сфере регулирования авторского права. За основу берется тезис о свободе некоммерческого распространения информации. Позиционируя себя как религию, копимизм не просто выступает «за свободный обмен файлами», а объявляет процесс «обмен знаниями... священным» [8].

Пример копимизма показателен в том отношении, что позволяет в этом типе игровой религиозности отчетливо разглядеть составляющие процессов социо- и религиозногенеза. Они осуществляются в единстве трех компонентов: возникновения официально зарегистрированной религии, образования особого сетевого сообщества, аккумуляции политических усилий определенной направленности. Получив официальное признание, учредив институт исповеди, данная религия приобрела легальное право на тайну информации, возможность для ее последователей отказываться от ответов в суде [12]. Это немаловажно, особенно если учитывать ее организационные связи с «Пиратской партией» Швеции, которая, как известно, занимает особую позицию относительно законодательства в области интеллектуальной собственности. Однако активность представителей копимизма не стоит рассматривать только как маскировку политической мотивации. Это в первую очередь – проект социального устройства. Будучи реакцией на серьезные социальные тенденции, связанные с нарастанием информатизации общества, эта активность результативна в возведении символического сакрального порядка, формировании определенного образа жизни, альтернативной модели социальных отношений, основанной на догматах: «все знания для всех», «поиск знаний священен», «обмен знаниями священен», «копирование священно», «интернет священен»

[8]. Освящение Интернета служит почвой для объединения усилий последователей копимизма и определяет их поведение как в Сети, так и вне ее. Воздерживаясь от оценочных суждений относительно социальной значимости этих стремлений, все же отметим их нравственный аспект – отсутствие деклараций в доктрине этого движения тех ценностей, которые характерны для многих религий: ценности человеческой жизни, необходимости помощи ближнему, сострадательности, воздержанности и т. д. Эта особенность, на наш взгляд, может быть интерпретирована как признак антигуманистического потенциала данного образования.

Традиционалистская игровая религиозность. Помимо констатации, что религиозность подобно любым явлениям культуры правомерно рассматривать в качестве игры, еще раз зафиксируем наличие элементов игровой религиозности в традиционалистских практиках. Здесь игровая религиозность выступает проводником тех социальных тенденций, которые способствуют сохранению преемственности как условия нераспада социальности и сохранения смысла. Традиционалистская религиозность подобно другим религиозным образованиям игровой ориентации использует алгоритм доведения некоего смысла до абсурда. Этот прием, в частности, использовался в некоторых древних восточных практиках как средство достижения просветления. Речь идет, например, о практике коанов в буддизме. Другим проявлением игровой религиозности, присущей практически всем традиционным религиям, отчасти можно считать используемые в притчах практики аллегорий и гипербол. Так, гиперболизация повествования приводит к выделению значимых идей, более отчетливому выражению модальности относительно различных социальных явлений – их критике или освящению. В рамках религиозного традиционализма игровая религиозность становится одним из выразительных средств изложения доктринальных положений, их конкретизации и актуализации.

В современных условиях моделируя игровые ситуации, воспроизводя дискурс, присущий игровой религиозности, представители различных конфессий адаптируют свои доктрины к веяниям времени. Так, официальный представитель Ватикана заявляет: «Иисус Христос – первый Twitter-блоггер мира» [9]. Абсурдность и комичный характер высказывания очевидны, хотя бы потому, что Интернет с его социальными сетями в период зарождения христианства попросту не существовал. Допуская нарочитую несерьезность в серьезной теме, автор высказывания, с одной стороны, старается показать свое вероучение как более открытое и, следовательно, более доступное, а с другой – производит процесс религиозной легитимации отдельного сегмента глобальной Сети. Заметно, что иронии здесь подвергаются скорее не религиозные догматы, а распространенные в молодежной среде практики времяпрепровождения. Показательно мнение первого патриарха постсоветской России Алексия II, который в интервью на вопрос о сочетаемости юмора и церковного служения отметил, что «вовремя и к месту сказанная шутка способна внести лепту в борьбу с грехом» [4].

Тем не менее, представить, что конфессии, чье существование насчитывает не одну сотню лет, полно-

стью перейдут на стилистику игровой религиозности, невозможно. Для них вопрос сохранения преемственности и аутентичности является не менее важным, чем проблема адаптации к современным условиям. Если для игровой религиозности религия как социокультурная организационная форма оказывается инструментом конструирования и реализации социальных проектов, то для традиционных религий игровая религиозность является лишь одним из инструментов достижения стоящих перед ними социальных задач.

Таким образом, распространение игровой религиозности продиктовано изменением социальных условий. Происходит существенная корректировка привычного образа жизни индивидов, что нередко сопряжено с утратой смысла существования и социальной идентичности. Игровая религиозность как реакция на происходящие социальные трансформации ведет не просто к адаптации индивидов к новым условиям, но также и к продуцированию оригинальных форм социальности. Главным результатом этой реакции является создание или воссоздание смысла как условия нераспада социальности, как средства предотвращения ее рассеивания. Рождение социально-религиозных проектов игровой религиозности есть ни что иное как облеченное в религиозную форму стремление индивидов обрести прочные онтологические основания собственного существования, ясные коор-

динаты своего поведения путем конструирования этих оснований.

В каждом проекте во всем разнообразии его вариаций формируется ответ на вызовы эпохи, осуществляется связь с наиболее значимыми социальными тенденциями, ведущими к переопределению места религии в обществе, формированию новых способов взаимосвязи и организации социального пространства. В современных условиях игровая религиозность предоставляет возможность достаточно свободного комбинирования смыслами и тем самым проявляет свой сугубо инструментальный характер, что и позволяет ей выступать в качестве средства социального конструирования. В то же время собственно религиозное содержание в практиках игровой религиозности приобретает вторичный характер, а результатами реализации проективной активности становятся квазирелигиозные сообщества. Проявления игровой религиозности выполняют роль конструктивной силы, но в то же время выступают в качестве средства ревизии и даже разрушения многих устоявшихся смыслов и форм, носителями которых выступают традиционные религии. Однако и последние содержат элементы игровой религиозности, используя их в качестве средства социальной адаптации к новым историческим условиям и легитимации некоторых светских социальных практик.

Литература

1. Белоглазова Л. А. Игра как феномен бытия: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Воронеж. 2007. 18 с.
2. Бурдые П. Разложение религиозного // Центр гуманитарных технологий: информационно-аналитический портал. 12.07.2009. Режим доступа: [//gtmarket.ru/laboratory/publicdoc/2009/2611](http://gtmarket.ru/laboratory/publicdoc/2009/2611) (дата обращения: 12.10.2014).
3. Витгенштейн Л. Заметки о «Золотой ветви» Дж. Фрэзера // Историко-философский ежегодник. М.: Наука, 1989. С. 251 – 264.
4. «Вовремя и к месту сказанная шутка способна внести лепту в борьбу с грехом». Святейший Патриарх Московский и всея Руси Алексей II дал интервью газете «Известия» («Известия» № 55/27339 от 30 марта 2007 г.) // Русская православная церковь (Архив официального сайта Московского Патриархата 1997 – 2009). Режим доступа: [//mospat.ru/archive/35678.htm](http://mospat.ru/archive/35678.htm) (дата обращения: 26.01.2015).
5. Голобородова Т. Н. Феномен игры в культуре постмодернизма: проблемы философского анализа: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Барнаул. 2000. 21 с.
6. Красиков В. И. Экстрим: междисциплинарное философское исследование причин, форм и паттернов экстремистского сознания. М.: Водoley Publishers, 2006. 496 с.
7. Мотовникова Е. Н. Социальность и язык: к методологическим стратегиям реинтеграции // Вопросы философии. 2012. № 8. С. 32 – 41.
8. О Копимизме // Блог Копимизма. Режим доступа: [//kopimism.pp.ua/index.php/o-kopimizme](http://kopimism.pp.ua/index.php/o-kopimizme) (дата обращения: 13.05.14).
9. Пастухова Е. Иисус Христос – первый Twitter-блоггер мира // Позитайм.ру. Режим доступа: [//positime.ru/iisus-xristos-pervuj-twitter-blogger-mira/21890](http://positime.ru/iisus-xristos-pervuj-twitter-blogger-mira/21890) (дата обращения: 26.09.2013).
10. Савицкая Ю. Ни джедая, ни бокониста // Lenta.ru: комментарии. Режим доступа: [//lenta.ru/articles/2009/04/18/jedy/_Printed.htm](http://lenta.ru/articles/2009/04/18/jedy/_Printed.htm) (дата обращения: 12.10.2014).
11. Святые макароны // Lenta.ru. Режим доступа: [//lenta.ru/articles/2011/08/18/niko/](http://lenta.ru/articles/2011/08/18/niko/) (дата обращения: 13.05.14).
12. Фаликов Б. Властелины «копий». Партия интернета основала новую религию // ЦентрАзия 23.01.12. Режим доступа: [//www.centrasia.ru/newsA.php?st=1327324920](http://www.centrasia.ru/newsA.php?st=1327324920) (дата обращения: 13.05.14).
13. Хейзинга Й. Homo Ludens; статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
14. Церковь Летающего макаронного монстра зарегистрировалась в России // Lenta.ru. Режим доступа: [//lenta.ru/news/2013/07/16/pasta/](http://lenta.ru/news/2013/07/16/pasta/) (дата обращения: 13.05.14).

Информация об авторе:

Гаврилов Евгений Олегович – кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры государственно-правовых дисциплин Кузбасского института Федеральной службы исполнения наказаний Российской Федерации (г. Новокузнецк), Gavrulich@yandex.ru.

Evgeniy O. Gavrilov – Candidate of Philosophy, Senior Lecturer at the Department of State and Legal Disciplines, Kuzbass Institute of the Russian Federal Penal Service (Novokuznetsk).

Статья поступила в редколлегию 31.03.2015 г.